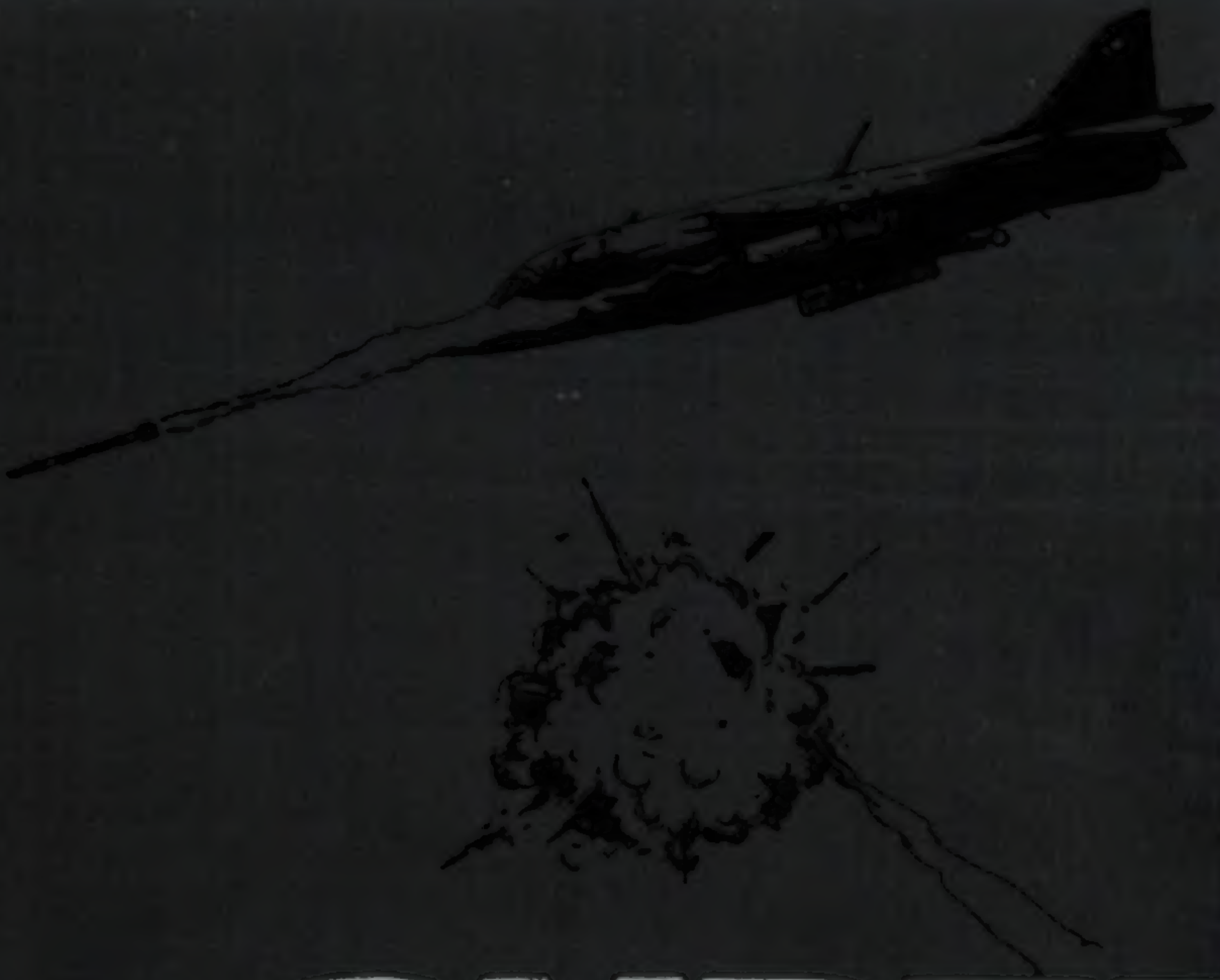
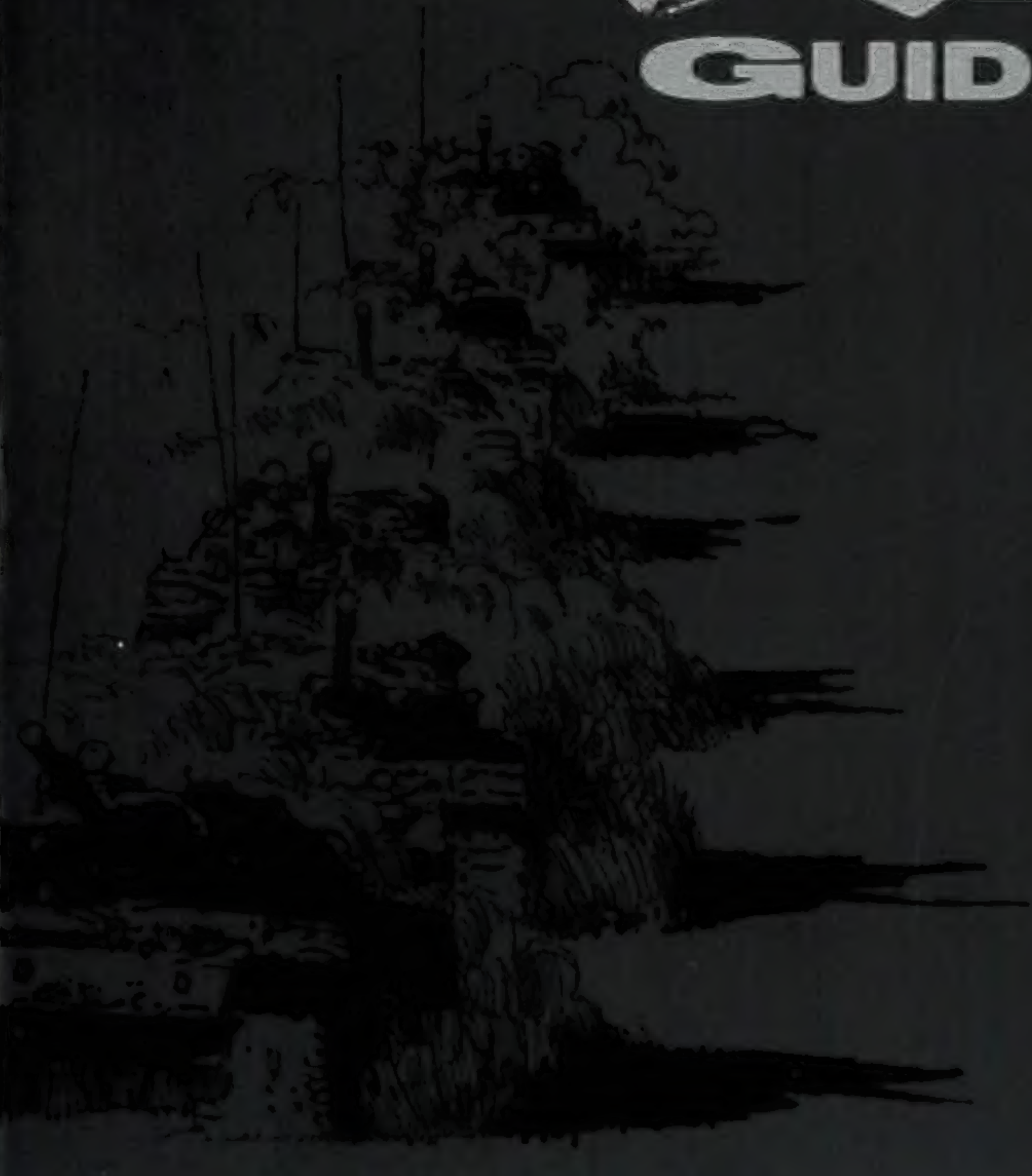


SUPER 大戦略 GUIDE BOOK

© System Soft



SUPER 大戦略 GUIDE BOOK

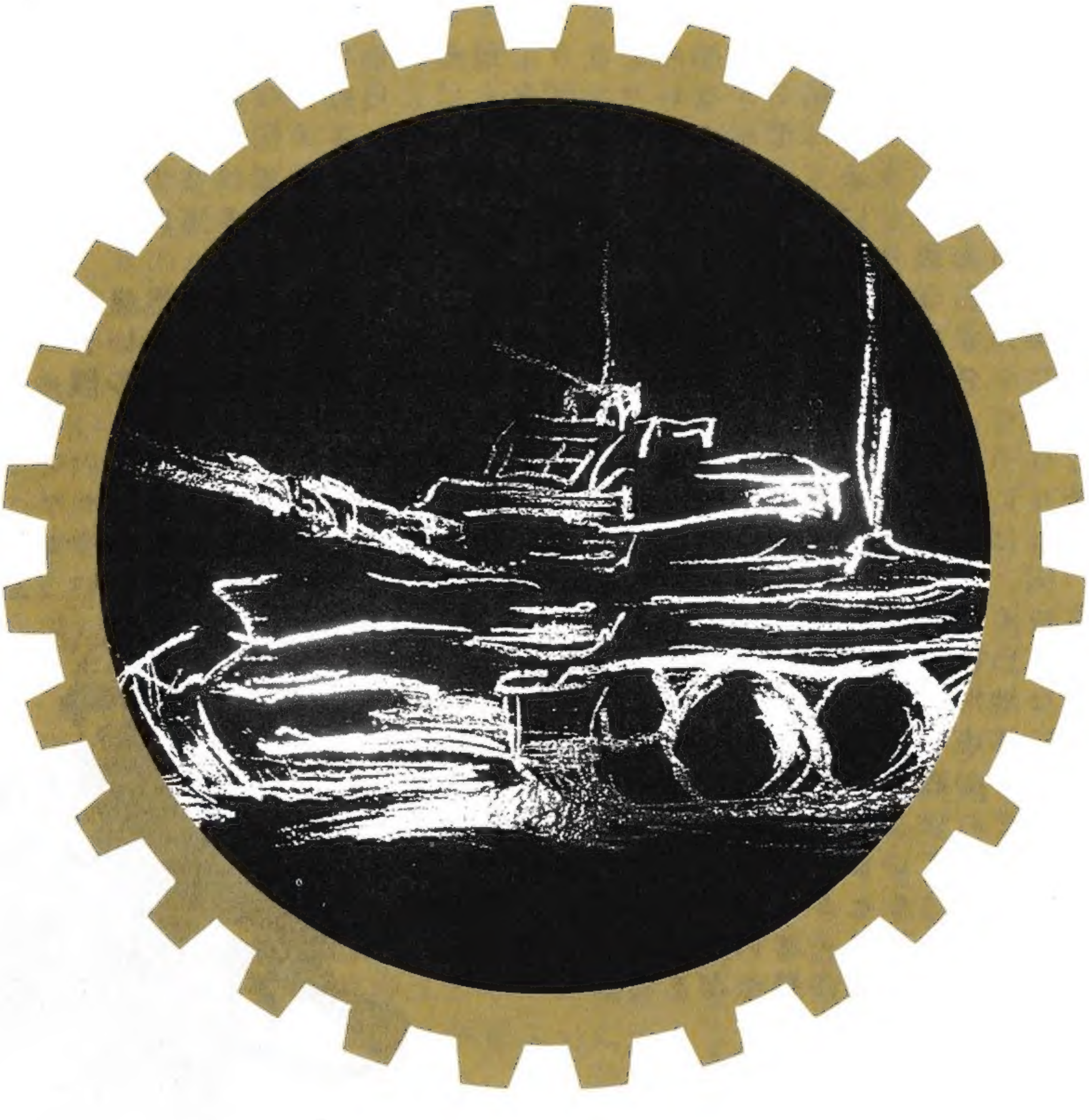
CONTENTS

スーパー大戦略の戦い方

生産タイプ各国の特長

アメリカ1
ソ連
アメリカ2
ワルシャワ
西ドイツ
イギリス
フランス
イスラエル
スウェーデン
日　本
中　国
最新鋭

デザイナーズノート



THE WAY TO VICTORY

スーパー大戦略の戦い方

【どの国と戦うか】

マップを決めてゲームを始めたとき、最初に悩むのはどの国と戦えばいいかということです。2カ国しかないマップならば、自分でない国は1カ国ですから、そちらに兵を進めれば簡単なのですが、3カ国、4カ国となってくると、話はややこしくなってきます。ですから、ゲームになれるまでは2カ国のマップをプレイすることです。いきなり、4カ国のマップをやって、3方向から攻められてはひとたまりもありません。

では、もし3カ国以上のマップをやる時にはどの様な点に気をつければいいでしょうか。まず、基本となる鉄則は「複数の国と同時に戦わない」ことです。極端にバランスを崩しているマップはともかく、普通はそれぞれの国の経済力は大差ありません。そうすると、単純に計算しても3カ国なら2対1、4カ国なら3対1となるわけで、これではよほどのことがない限り勝ち目はないでしょう。それを防ぐにはまず本格的に戦う敵国を1つに絞ることです。

となれば、どの敵と戦えばいいのか。そこで考えることは攻めやすい国と攻めにくい国、守りやすい国（これは自国を守りやすい敵国の条件という意味です）と守りにくい国を見極めることです。

攻めやすい国とはお互いの国の間に

- 困難な地形（森、荒地、山など）が少ない。
- 適度に都市や空港があって補給がしやすい。
- 首都同士の距離がそれほど離れていない。
- 国力にそれほど差がないか、もしくはこちらの方が優っている。

といったようなことが上げられます。一方、攻撃から自国を守りやすい敵国とは

- 敵の進撃路に防衛の拠点がある。
- 首都間の距離が遠い。
- 自国寄りに都市や空港がある。
- 相手が利用できる空港が少ない。

といった点があげられます。ですから、「攻めやすく守りにくい」国があった場合は問題なく攻撃すべきでしょうし、「攻めにくく守りやすい」国に対してはとりあえず守りに徹するべきでしょう。実際にはこれらの判断はもっといろいろな条件が重なってくるのですが、徐々に国数を増やしていって判断する目を養っていってください。

ここに書いていることは、ごく基本的・一般的な内容です。ですから、あなたが「スーパー大戦略」で特に悩んだりしていなければ、これを読む必要はないでしょう。しかし、このようなゲームが初めての人や、どうしても勝てない人には何らかのヒントになるのではないかと思います。

【何を作るか】

ゲームが始まった時点では、マップの上には部隊が1つもありません。ですから、まずプレイヤーがしなければならないことは部隊を生産することです。しかし、いきなり何を生産すればいいのか、迷う人も多いと思います。ここでは、初期の生産を中心に何を作ればいいかを述べてみたいと思います。

まず、絶対に必要なのが兵員ユニットです。なぜなら都市を占領できるのは兵員ユニットだけだからです。問題はどのくらいの数を作ればいいかということですが、なれないうちはたくさん作りすぎてしまうことが多いと思います。大まかな経験からいくと5、6ユニットあれば足りるようです。初期は戦闘力の強い兵員ユニットよりは足の早い兵員ユニットを選ぶべきです。最初は戦闘などほとんどないのですから、1歩でも多く動けた方が有利なのです。

とりあえず占領できる都市が手近にある場合はともかくとして、ある程度距離の離れた都市は、移動力の遅い歩兵では時間がかかりすぎてしまいます。そこで必要になってくるのが輸送ユニットです。輸送ユニットはヘリと車両に分けられますが、普通は輸送車両で十分です。特に道路網がしっかりしている場合は有効です。輸送ヘリが必要となってくるのは困難な地形が多い場合やかなりの距離を移動しなければならない場合のみです。ですから、あまり作りすぎない（1、2機程度）方がいいでしょう。

輸送ユニットで気を付けなければならないのは、占領には最低3ターンかかるということです。すなわち、乗車→移動・降車→占領というわけです。ですから3ターンで歩いて行ける距離で輸送ユニットを使うのはむだになってしまうわけです。注意してください。

さて、兵員が都市を占領すれば、その国が強くなるわけですから、当然他の国はじゃまをしてくるでしょう。そうなると戦闘に強いユニットが必要になってきます。

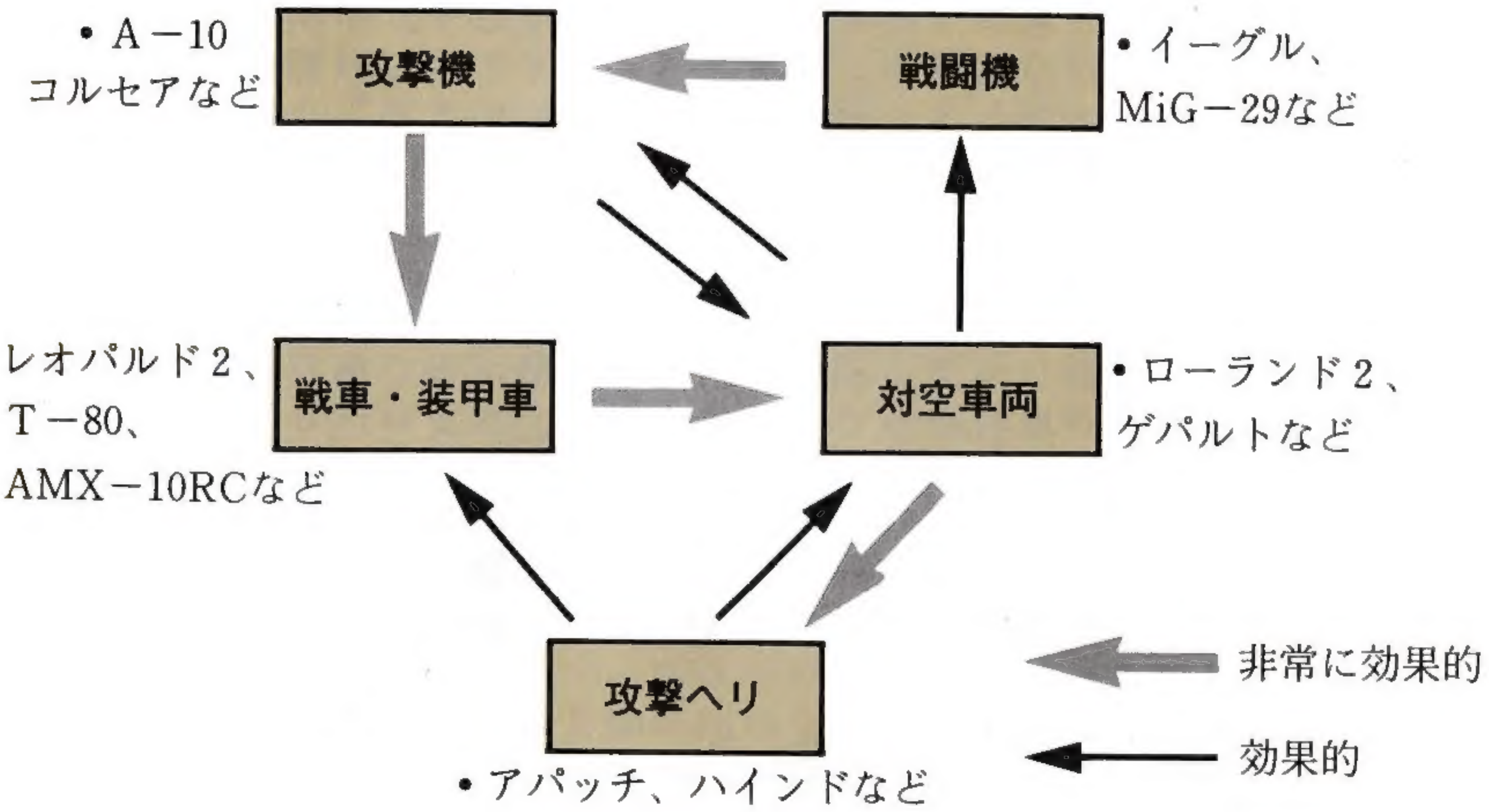
初期で使用されるユニットの目的は大きく2つに分けられます。すなわち自分の兵員を守るか、相手の兵員を攻撃するかです。いずれにしても初期で必要なのは移動力があって、ある程度地上ユニットに対して攻撃力のある安いユニットでしょう。初期は数がものをいいます。戦闘の勝敗そのものよりも、兵員が攻撃を受けないよう、数個のユニットで囲んでやる必要があるからです。また、相手の歩兵を攻撃（もしくは妨害）したい場合も、移動力がないとたどり着く前に相手にやられてしまうでしょう。航空ユニットは高価なので初期に登場することはまずありません。つまり、対空車両は必要ないということです。もし、相手の輸送ヘリを攻撃したいということでしたら、空しか攻撃できない対空ミサイル型の車両ではなく、地上も攻撃できる機関砲型の車両を作るべきでしょう。

THE WAY
TO
VICTORY

ある程度都市を占領して、敵との部隊の間隔がせばまってくると、そろそろ本格的な戦闘の準備が必要です。ここからはユニット同士のバランスが大切です。「大戦略」にはじゃんけんのようなユニットの強弱関係（図１）があるので、グーやチョキは出せるけどパーは出せないようでは勝ち目はありません。気を付けてください。

あとは、それぞれのプレイヤーが自分の思い通りの生産をしていってかまわないと思います。自分だけの必勝生産パターンをあみだして下さい。

図１［主要兵器の強弱関係］



【どう戦うか】

前線でいつも戦闘に負けてばかりという人はいませんか。そんな人は以下の点に気をつけてみて下さい。

まず、生産の所でもいいましたが、バランスのよい軍隊を心がけて下さい。戦車に対しては無敵だけど、戦闘機が来たら逃げ出さなければならないような軍隊では、とても戦闘には勝てません。

それから一番気を付けることは、地形効果です。表１を見て下さい。地形によってやられる確率が倍近く違うのです。これを利用しない手はありません。弱い部隊でも地形効果の高い所で守っていればなかなかやられませんし、攻撃をかけるときも、地形効果の高い所から行うと最小の被害で最大の戦果を期待できます。また、通行の拠点を抑えることによって、相手の進出を遅らせたり、援軍がくるまでの時間稼ぎをすることができます。

攻撃はむやみに敵にぶつければいいというものではありません。「スーパー大戦略」のユニットにはそれぞれ長所、短所があり、それらをうまく補い合いながら戦うことが必要です。

たとえば、こちらに攻撃機と戦車の部隊があり、正面に敵の対空車両と戦車があるとします。(図2)この場合、戦車が対空車両を攻撃し、攻撃機が戦車を攻撃することで、こちらの被害を最小限におさえつつ、大きな戦果を期待できるのです。逆の組合せだと、与えられる損害は同じくらいかもしれませんが、こちらの損害もでやすくなってしまいます。
また、攻撃の順番も大切です。味方の部隊がある敵の部隊を全滅させたおかげで、別の部隊がフェイズのはじめには行けなかった場所に行けるようになったりするからです。

表1　地形効果による攻撃率の変化

例：戦車Aが戦車Bを攻撃した場合の、地形ごとの成功率（基本攻撃率70％で計算）

道路	平地	森	川	海	砂漠	荒地	山岳	橋	沼地	要塞	空港	都市	首都
70	66	35	70	―	63	59	28	70	70	35	63	56	35

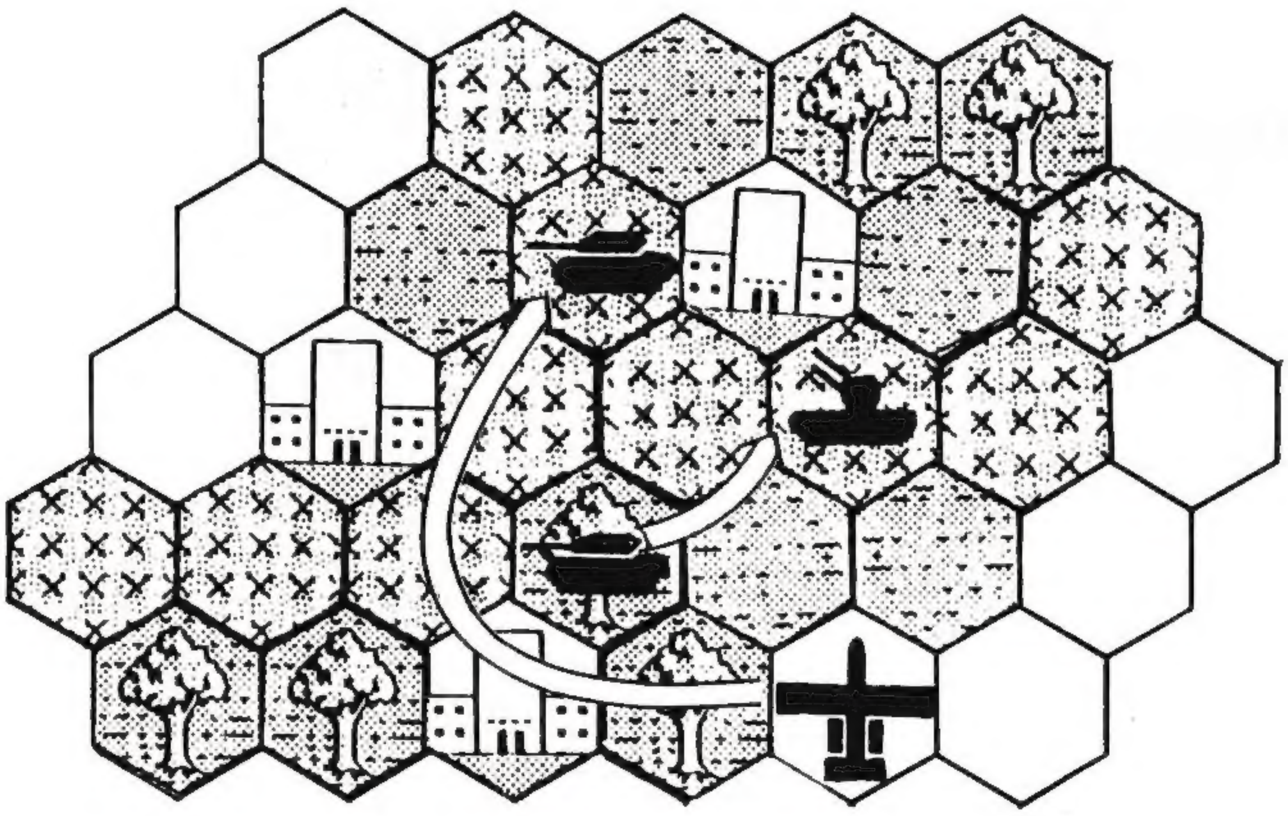


図2　攻撃機＆戦車 vs 対空車両＆対戦車車両

THE WAY
TO
VICTORY

CHARACTERISTICS OF UNIT TYPE
生産タイプ各国の特長

アメリカ1
U.S.ARMY & AIR FORCE

アメリカ1は主としてアメリカの空軍と陸軍がモデルとなっています。西側の中心国だけあって、その装備はトップクラス、特に空軍は他の国と比べても飛び抜けています。このアメリカ1に弱点があるとすれば、対空車両でしょう。超兵器ばかりの中にあって、対空車両だけは非常に旧式なものだからです。そのため、対空防衛には高価な戦闘機を使わなければならないでしょうし、攻撃ヘリには悩まされることでしょう。

AH-64アパッチ

アメリカを代表する戦闘機といえばイーグル（F－15イーグル）でしょう。現在アメリカ空軍の主力戦闘機であり、世界最強ともいわれるイーグルはこのゲームでもトップクラスの性能を誇っています。ただし、値段の方もそれにふさわしいものとなっています。F．ファルコン（F－16ファイティングファルコン）はイーグルやトムキャットが高価すぎるという反省から生まれた小型戦闘機ですが、様々な新しい概念を取り入れており、他の主力戦闘機に引けをとらない性能をもっています。ファントムは西側で最大の生産数を誇るベストセラーの戦闘機です。やや旧式化したとはいえ、まだまだかなりの戦闘力を秘めています。コルセアはスカイホークの後継機でF－8戦闘機をベースに作られています。現在はホーネットと交代しつつありますが、その基本性能の高さから改良して次世代の攻撃機にしようという計画もあります。A－10は速度を重視しない代わり

に頑丈な構造と対地用ガトリング砲、爆弾搭載量の多さなど、タンクキラーとしての任務を重視した攻撃機です。Ｆ－１１１は長距離の侵攻が可能な大型の攻撃機です。アメリカのリビア爆撃に使用されたのを覚えている方もいるでしょう。アパッチは最新の攻撃ヘリです。ヒュイコブラの弱点であった対空砲火に対する防御力の強化や新型の対戦車ミサイルが搭載できる点が特徴です。ブラックホークも新型の輸送ヘリで、アパッチと同じように対空砲火に対するさまざまな配慮がなされています。

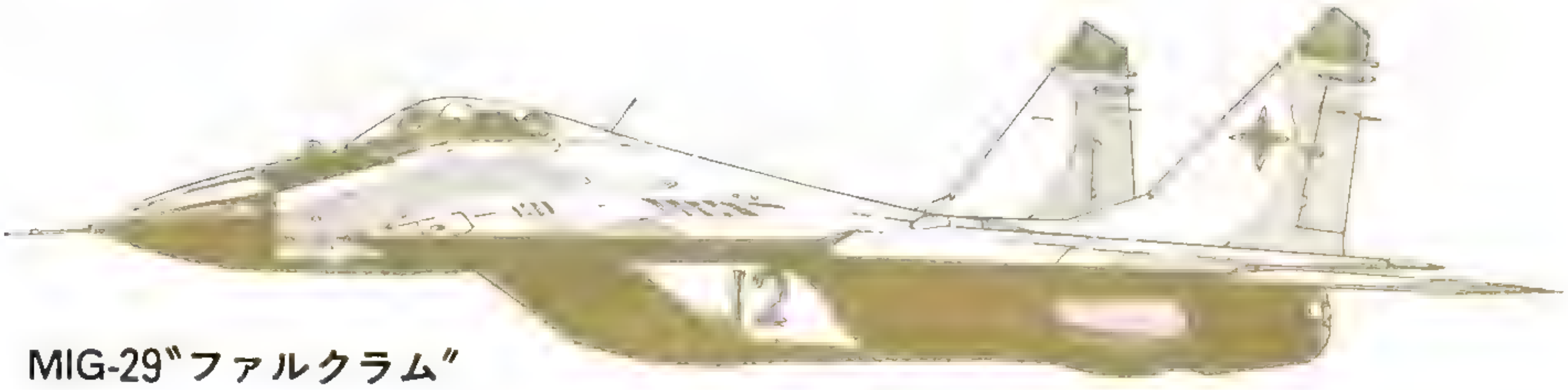
Ｍ１エイブラムズは現在アメリカの主力戦車です。ガスタービンエンジンによる加速力の向上や新開発の複合装甲など、さすがに世界でもトップクラスの性能を誇っています。Ｍ６０パットンは長い間アメリカの主力だった戦車で、基本設計が優秀だったためにいまでも改良を重ねながら使用されています。Ｍ９０１はＭ１１３兵員輸送車の車体にＴＯＷ対戦車ミサイルのランチャーを搭載した車両です。Ｍ１６３対空砲は２０㎜バルカン砲を搭載した対空車両ですが、すでにかなり旧式であり、後継車両の必要性に迫られているようです。チャパレルはアメリカの空対空ミサイル、サイドワインダーを地対空用にしたもので、このゲームではＭ７３０に搭載されたシステムをモデルにしています。Ｍ２ブラッドレーはエイブラムズと共に行動することを前提に設計された歩兵戦闘車で、かなりの戦闘力をもっているのが特徴です。

M1E1エイブラムズ

ソ　連
U.S.S.R

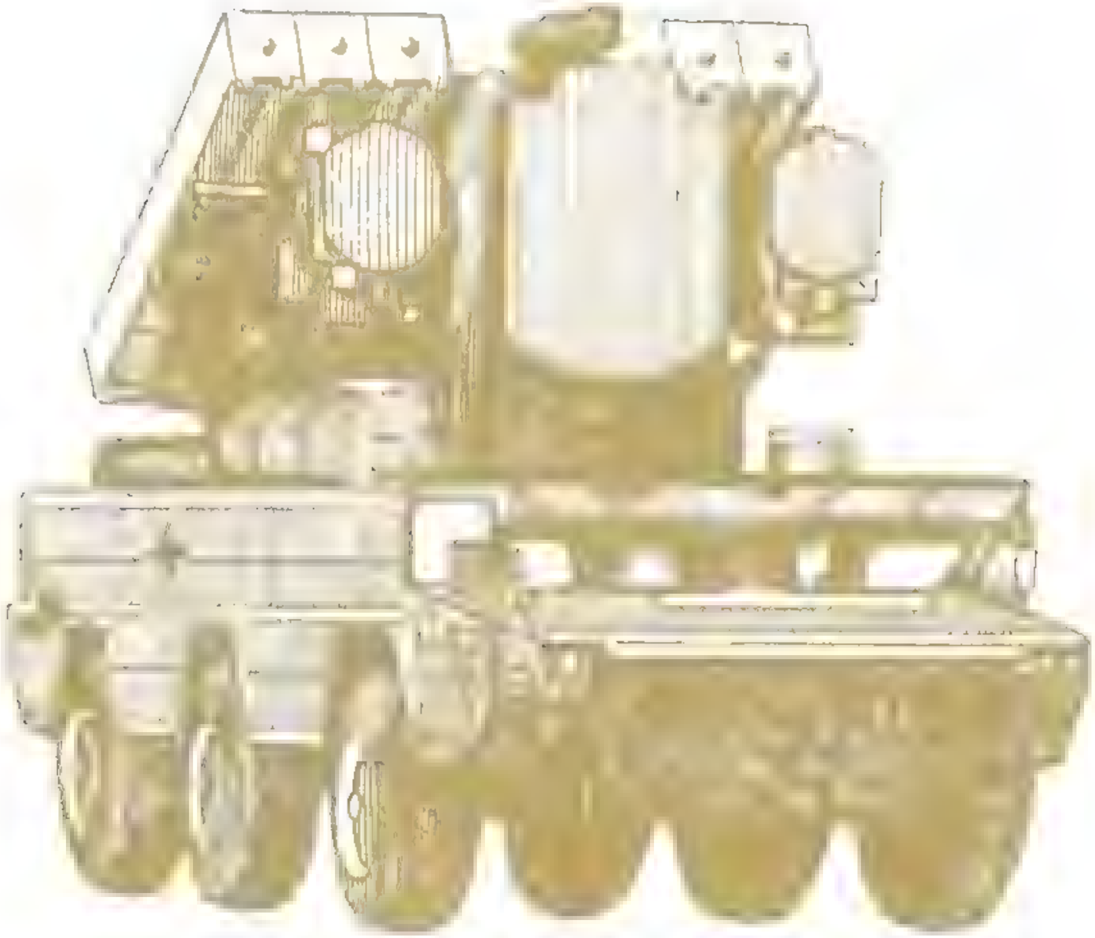
ソ連は東側の中心国だけあって、優れた兵器がバランスよく揃っています。もしソ連の欠点を上げるとすれば、それはＮＯ．１の兵器がないということでしょうか。戦闘機も戦車も非常に優れているのですが、それでもいちばん優れたものはソ連にはないのです。ただ、対空ミサイルしか持たない高速機ＭｉＧ－３１や砲から対空ミサイルを撃つことのできるＴ－８０といったユニークな機体もソ連ならではといえるでしょう。

Ｓｕ－２７とＭｉＧ－２９は共にソ連の最新鋭の機体で、その関係はアメリカのイーグルとファイティングファルコンの関係に似ています。すなわち、大型のＳｕ－２７が長距離要撃、小型のＭｉＧ－２９が格闘戦を主とするわけです。実際この２機は西側の主力機に負けないだけの能力を持っていると言われてます。ＭｉＧ－３１は領土内に深く侵攻してくる爆撃機や巡航ミサイルを迎撃することを主任務とした要撃機で、いままでソ連の要撃機が苦手だった低空の目標に対する戦闘能力が大幅に改善されています。フォージャーは東側唯一の垂直離着陸機ですが、ハリアーに比べるとかなり能力が落ちるようです。Ｓｕ－２４はＦ－１１１に似た戦闘攻撃機ですが、Ｆ－１１１よりは１回り小型です。Ｓｕ－２５は低空での対地攻撃機で、思想的にはＡ－１０に近いものといえるでしょう。ＭｉＧ－２７はＭｉＧ－２３から発達した攻撃機で、主翼などはＭｉＧ－２３と同じものです。ヒップＨはヒップの後継輸送ヘリですが、出力の強化や機能性の向上が計られています。ハボックはソ連の最新攻撃ヘリで、アパッチに似た形状・能力を持っているようです。、



MIG-29"ファルクラム"

SA-8ゲッコー



Ｔ－８０はソ連の最新鋭戦車で、Ｔ－７２の延長線上にある戦車ですが、リアクティブアーマーと呼ばれるパネル状の装甲が取り付けられているようです。また、主砲から対ヘリ用の誘導ミサイルを撃つことができるという話もあります。Ｔ－６４はソ連軍のみで、他の東側諸国に供給されなかったために、一部から失敗作ではないかという見方をされている戦車ですが、このゲームでは一部問題があるものの、Ｔ－７２と並ぶ性能を持っているという設定で考えています。また、Ｔ－６４も対ヘリのミサイルが撃てると言われています。ＢＲＤＭ－２は偵察用の車両ですが、ミサイルを搭載して、対戦車車両としても使用されます。シルカは２３mmの機関砲を４門備えた対空車両で、対空ミサイルとコンビを組んで、高高度から低空までカバーします。ＳＡ－８ゲッコーとＳＡ－１３ゴーフルは共に対空ミサイルですが、ゴーフルは赤外線追尾で近距離、ゲッコーはレーダー追尾で中距離をそれぞれホームポジションとしています。ＢＭＰ－２はＢＭＰ－１歩兵戦闘車の改良型で、主砲を機関砲に改めたほか、新しい対戦車ミサイルを搭載しています。

アメリカ2

U.S.NAVY & MARINES

アメリカ２は主としてアメリカ海軍および海兵隊がモデルとなっています。アメリカ２の特徴は豊富な航空戦力でしょう。優れた機体が多いので、状況に合わせて自在に使いこなせると思います。反面、対空車両はアメリカ１以上に貧弱で、歩兵もエリート兵しかいないといった点がアメリカ２の弱点といえるでしょう。

F/A-18ホーネット

トムキャットはイーグルと並び称されるアメリカ海軍自慢の機体です。搭載されるフェニックスミサイルは6つの異なった目標を同時に攻撃することができます。ハリアーはイギリスが開発した世界最初の実用的な垂直離着陸戦闘機です。機動性に優れており、このゲームでは他の航空機と違ってヘリコプターにもかなりの力を発揮できるようにしています。イントルーダーは性能をある程度抑えることでコストダウンを狙った攻撃機で、バランスのとれた無理のない機体です。ホーネットはトムキャットを補佐する戦闘機と、コルセアの後継機としての攻撃機の両方を兼ねることを狙って作られた最新の戦闘攻撃機です。ヒュイコブラは攻撃ヘリの先駆けともいえる機体です。イロコイスは１万機以上が生産された、アメリカの代表的な中型輸送ヘリです。

ＬＶＴＰ－７は海兵隊が使用する歩兵戦闘車で水陸両用で行動できることに重点がおかれています。

（ファントム、コルセア、Ｍ１エイブラムズ、Ｍ６０パットン、Ｍ１６３対空砲についてはアメリカ１を参照してください。)

ワルシャワ WTO

いわゆるワルシャワ条約機構軍のことです。装備的にはソ連のお古という感じですが、その分廉価なわけですし、プレイヤーの腕しだいでしょう。1対1ではかなわないわけですから、うまく戦力を集中して、相手を叩くようにしましょう。

ＭｉＧ－２３は制空戦闘を主任務とする可変翼機で、現在は２０００機以上が生産されています。ＭｉＧ－２１は３０年以上の歴史を持つ単座のデルタ翼機で、すでに時代遅れの機体となりつつありますが、いまだに使用している国も多いようです。Ｓｕ－１７は可変翼をもつ戦闘攻撃機で、現在でも東側で広く使用されています。ヒップは軍および民間用に1万機以上が生産されたとみられるスタンダードな輸送ヘリで、日本にも1機輸入されています。ハインドは歩兵の輸送などにも使われる大型の攻撃ヘリです。最新型では歩兵の代わりに弾薬が搭載されているようです。

Ｔ－７２は現在東側で最もスタンダードな戦車で、１２５mmという大口径の主砲を備えています。Ｔ－６２はすでに旧式となりつつありますが、現在の戦車砲の主流となっている滑空砲（砲身の内側に溝のない砲）をいちはやく搭載したことで当時注目をあびました。ＰＴ－７６は水陸両用の軽戦車で、主任務は偵察戦闘ですが、ソ連海兵隊では主力戦車としても使用しているようです。ＳＡ－９ガスキンはＳＡ－１３ゴーフル対空ミサイルの１つ前の型ですが、東側諸国ではまだまだこちらが使用されています。

ＢＭＰ－１は歩兵戦闘車というカテゴリーの先駆者的車両で、当時としては強力な火力と機動力を輸送車両に取り入れたことで世界の注目をあびました。

（シルカ、ＳＡ－８ゲッコーについてはソ連を参照して下さい）

T-72

西ドイツ
WEST GERMANY

西ドイツの特長は強力な陸軍です。特にレオパルド２とゲパルトの２つが陸空の守りをがっちりと固めているため、西ドイツを相手にした国はかなりの苦戦を強いられるでしょう。西ドイツの弱点は空軍力です。トーネードを除くと全体的に古い機体がめだちますし、攻撃ヘリもそれほど強力ではありません。ゲパルトやローランド２などの対空車両との連携が重要になってくるでしょう。

スターファイターは1950年代に開発された非常に古い機体ですが、この西ドイツやイタリアなど一部の国では改良を重ねながら使用されています。トーネードは英独伊の３カ国で共同開発された新鋭機で、ＩＤＳは戦闘攻撃機仕様の機体です。アルファジェットはフランスでは練習機として使用されている攻撃機で、小型でコストが安く、それでいて行動半径が大きいのが特徴です。ＰＡＨ－１は汎用ヘリコプターＢＯ１０５の攻撃ヘリ仕様です。

レオパルド２は西ドイツが世界に誇る主力戦車です。火力、機動性、防御力など、今でも一線級の戦車です。レオパルド１はレオパルド２以前の西ドイツの主力戦車で、西ドイツのほか、オランダ、デンマークなどで使用されています。ヤグアル２は旧式化した対戦車自走砲から砲塔をはずし、代わりに対戦車ミサイルを搭載した車両です。ゲパルトは３０㎜の機関砲２門を備えた対空自走砲で、この種の兵器の中では最も優れているものの１つに上げられます。ローランド２は西ドイツとフランスが共同開発した短距離の対空ミサイルシステムです。マルダー歩兵戦闘車は浮航性を犠牲にしても車両の装甲を強化しているのが特長です。（ファントムはアメリカ１、イロコイスはアメリカ２をそれぞれ参照して下さい。）

ゲパルト

イギリス
BRITISH

イギリスの兵器はかなりの精鋭が揃っています。弱点といえば対空車両ですが、ハリアーでかなり補うことができるでしょう。全体的に非常にバランスのとれた軍といえます。鍵となるユニットはヘリに対しても高い攻撃力をもつハリアーと、高い機動力を誇る装甲車スコーピオン、そして強力な装甲を持つ主力戦車チャレンジャーといったところでしょうか。

トーネードＡＤＶはトーネードシリーズの防空戦闘機バージョンです。主に敵航空機の迎撃を目的にしています。ジャギュアはイギリスとフランスで共同開発された機体で、攻撃機でありながら超音速で飛行できるのが特徴です。リンクスは輸送、攻撃、連絡など多用途に使われる中型の汎用ヘリです。ガゼルはフランスの開発した汎用ヘリですが、最近は攻撃用に配備されることが多いようです。

チャレンジャーはイギリスの最新鋭戦車です。チャレンジャーはチョバム・アーマーと呼ばれる新しい装甲をいち早く取入れ、その堅固さは世界でもトップクラスのものです。チーフテンは１２０mm砲と重装甲で開発当時から注目された戦車で、チャレンジャーの登場した現在でも一線級の戦車として通用します。スコーピオンは世界の中でも最も小型かつ軽量な車体をもつ軽戦車です。レイピアは軽量小型で安価な短距離対空ミサイルで、このゲームに登場するのは自走式のＲＣＭ７４８型です。ＭＣＶ８０はイギリスの歩兵戦闘車で機動性を最も重視して設計されています。

（ファントムはアメリカ１、ハリアーはアメリカ２をそれぞれ参照して下さい。）

ハリアー

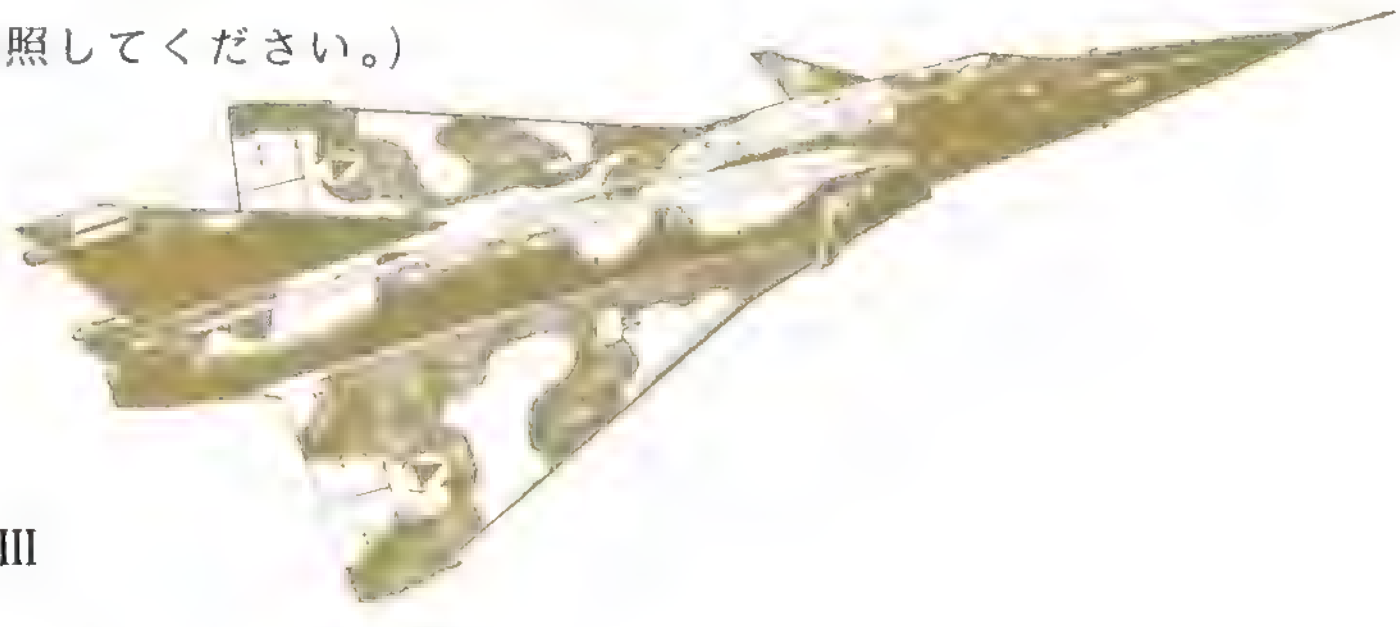
フランス
FRENCH

フランスにはこれといった強力な兵器がありません。いい呼び方をするならば、バランスがとれているということなのでしょうが、1対1で敵の主力と対した時の不利はいなめないでしょう。しかし、安価で多用途に使用できるＡＭＸ－１０ＲＣや敵航空機を迎撃する対空車両が充実しているなど、経済的に有利な点を活かした戦略がフランスを勝利に導くでしょう。

ミラージュシリーズはいずれもフランス空軍が独自に開発した戦闘機です。ミラージュⅢは中東戦争などで高く評価されたデルタ翼の小型戦闘機ですが、現在は現役を退きつつあります。ミラージュＦ１はミラージュⅢの欠点であった離着陸の滑走距離や亜音速における空戦能力を強化した機体です。ミラージュ2000はアメリカのＦ－１６の成功に刺激されて作られた機体で、小型で軽快な運動性をもちながら、あらゆる任務をそつなくこなすことができるよう設計されています。Ｓ．エタンダール（シュペル・エタンダール）はエグゾセミサイルと共にフォークランド戦争やイラン・イラク戦争で一躍有名になった艦上攻撃機です。シュペルピューマはＳＡ３００ピューマを基礎にして燃料消費の節減や生存率の向上を目標に作られた輸送ヘリです。

ＡＭＸ－３０はフランスの主力戦車ですが、現在はやや旧式化して後継車の開発が進められています。クロタルはフランス空軍が基地防衛の目的で開発したレーダー追尾の対空ミサイルシステムです。

（ジャギュア、ガゼルについてはイギリス、ローランド２については西ドイツをそれぞれ参照してください。）



ミラージュⅢ

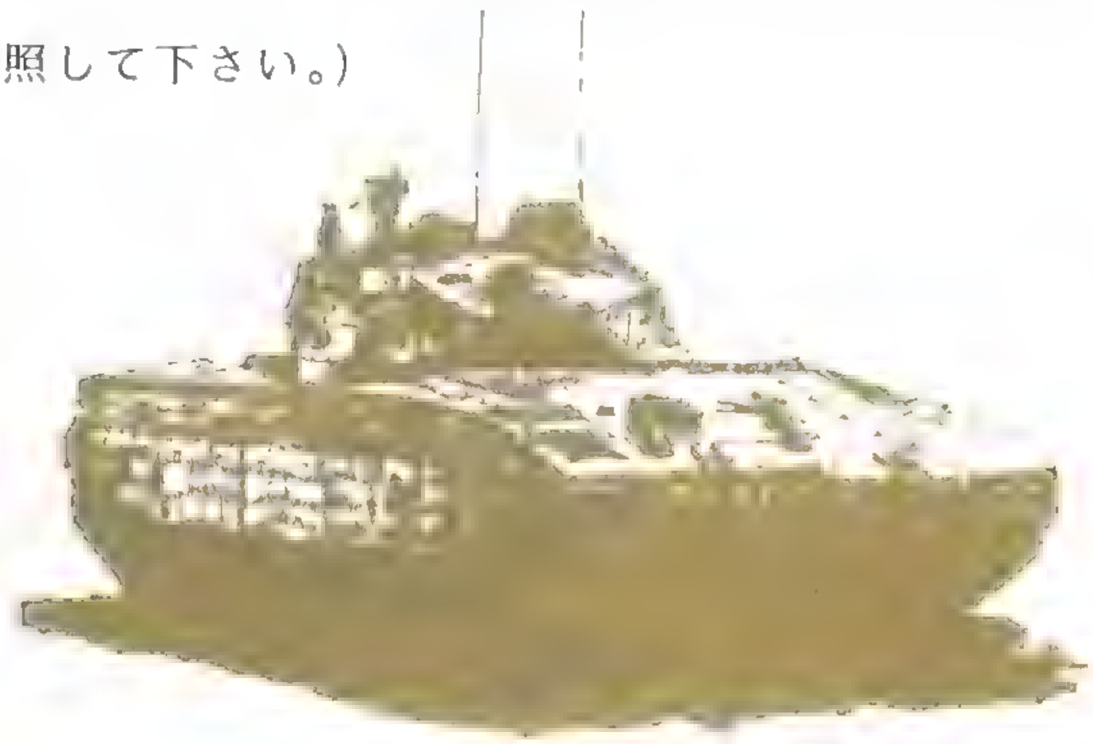
イスラエル
ISRAEL

イスラエルにはさまざまな国の兵器が入りまじっており、自国製の兵器を加えるとかなりの数に登ります。ですから、状況に合わせて選択の幅があり、その点ではかなり恵まれているでしょう。このイスラエルに弱点があるとしたら、それは歩兵ではないでしょうか。エリート兵しかいないために、都市を占領するためのコストがかなり高いものになるのは事実です。そのためには入念な占領計画を練る必要があるでしょう。

クフィルはミラージュを基礎に作られた自国製の戦闘機で、エンジンをより強力なものに換装し、後期タイプには機体の前方に小さな翼（カナード）がついているのが特徴です。ラビはイスラエルの次世代を担う予定の戦闘攻撃機（このゲームでは攻撃機）ですが、量産化は見送られそうです。スカイホークはすでに旧式の攻撃機ですが、軽量小型で攻撃能力、運動性も優れていた傑作機です。

メルカバは前面装甲の厚さとくさび状の砲塔が特徴的なイスラエル製の戦車です。これは豊富な実戦経験と兵員の安全性を重視した結果からきているようです。Ｍ１１３はアメリカが生んだ兵員輸送車のベストセラーです。いまなお多くの国で使用されていますが、戦闘のことはあまり考えられておらず、ブラッドレーやマルダーといった歩兵戦闘車にとってかわられつつあります。

（Ｆ．ファルコン、ファントム、イーグル、Ｍ６０パットン、Ｍ１６３対空砲、チャパレルについてはアメリカ１、ヒュイコブラ、イロコイスについてはアメリカ２、シルカについてはソ連を参照して下さい。）



メルカバ

スウェーデン
SWEDEN

スウェーデンは自国でユニークな兵器を次々と開発するので有名な国です。しかもユニークながら実用性も高いため、このゲームでもお買得な兵器が多いと思います。しかしながら、決め手の兵器に欠けるのもまた事実で、初心者には扱いにくい国かもしれません。

ドラケン、ビゲン、グリペンはいずれも自国開発の航空機です。このゲームではドラケン、ビゲンを戦闘機、グリペンを攻撃機としていますが、実際にはいずれもその両方の型が存在します。特に最新型のグリペンはそれぞれの派生型があるのではなく、外装を変えるだけで戦闘、攻撃の両方を行うことができます。

Ｓタンクは砲塔をなくして車高をできるだけ低く抑えたユニークな戦車です。固定された砲身の移動は戦車自体の旋回と油圧式のサスペンションで行います。センチュリオンは第二次世界対戦直後に実用化されたイギリスの戦車ですが、いまだに一部の国では使用されています。Ｉｋｖ９１は軽戦車でありながら９０㎜という大口径の砲をもっており、駆逐戦車的な性格をもっている車両です。ただし、車体の装甲は水上航行能力のせいもあって、たいしたことはないようです。ＡＲＭＡＤは本来歩兵用に開発されたＲＢＳ－７０対空ミサイルをＭ１１３に搭載した車両です。Ｐｂｖ３０２は1966年に量産化された兵員輸送車ですが、火力、乗車戦闘、水陸両用性など当時としては斬新な思想を取り入れた車両です。（ＰＡＨ－１については西ドイツ、イロコイスについてはアメリカ２を参照して下さい。）

S-タンク

日本
JAPAN

日本はちょうどいくつかの兵器が世代交代の時期にあるため、このゲームではそれほどは強くありません。ただ、対空車両は最新鋭で、戦闘機にもイーグルがあるため、空の守りにはそれほど苦労はしないでしょう。また、地上戦は６０式無反動砲のようなユニークな兵器をうまく活用してください。

三菱Ｆ－１は国産の支援戦闘攻撃機で、その主要任務は対艦攻撃と対地支援です。そろそろ旧式化しており、現在後継機のＦＳＸが試作されつつあります。

７４式戦車は現在、日本の主力戦車です。その最大の特徴は油圧によって車体を前後左右上下いずれにも姿勢変更することができる点です。６１式戦車はすでに２０年以上使用されていますが、さすがに一線からは退きつつあります。６０式無反動砲は１０６mmの無反動砲を２門積んだ世界でも珍しい車両で、歩兵部隊の対戦車防御を担当します。８７式対空砲はゲパルトによく似た最新の対空車両で、日本の最新技術がふんだんに活かされています。８１式対空ミサイルは７３式トラックに赤外線ホーミングの対空ミサイルを搭載したミサイルシステムです。７３式装甲車は現在日本が使用している兵員輸送車ですが、戦闘能力は低く、現在後継の歩兵戦闘車が作られています。

（イーグル、ファントムについてはアメリカ１、ヒュイコブラ、イロコイスについてはアメリカ２をそれぞれ参照して下さい。）

三菱F-1

中　国
CHINA

中国の特徴は、兵器が安い！これに尽きます。とにかく、性能的には他の国には勝てませんから、数でものを言わせるしかありません。ある意味で、最もくせのある国といえるでしょう。

フィンバックＢは中国の新鋭機で、いままで弱かったレーダー関係を大幅に強化しています。ファンタンＡはＭｉＧ－１９をベースに中国独自の技術を加えた攻撃機で、かなりの部分に改修が加えられています。

６９式戦車はソ連のＴ－５４／５５のコピーである５９式戦車の発展版です。射撃統制装置が改良され、命中率の改善が計られています。６２式軽戦車は５９式戦車をベースに軽量化を計った車両です。６３式対空自走砲は中国が独自に開発した自走砲で３７mm対空機関砲を２門備えています。ただ、電子装備は皆無で、砲の旋回は人力という、かなり旧式なシステムです。７７式兵員輸送車は、装甲をもった輸送車ですが、歩兵戦闘車としての能力はありません。

（ＭｉＧ－２１、ヒップ、ＰＴ－７６、ＢＭＰ－１についてはワルシャワを参照して下さい。）

最新鋭
SUPER WEAPONS

中国と対照的なのがこの国（？）でしょう。最強レベルの兵器がずらりと揃っているのですが、なにしろ値段が高いので、そう簡単に生産するというわけにはいきません。生産した部隊を安易に失わないよう注意する必要があるでしょう。

Ｆ－１９は見えない戦闘機（レーダーにうつりにくいような様々な工夫がされている）として有名ですが、今の所、実機は確認されていません。ただし存在するのは確実なようです。ＥＦＡは英独伊の３カ国で共同開発している最新の戦闘機ですが、まだ実験段階です。ＦＳＸは三菱Ｆ－１の後継機としてこれから開発される機体ですが、Ｆ－１６をベースに日米共同開発される予定です。ホッカムは対ヘリコプター戦闘を想定したソ連の攻撃ヘリです。すでに試作されており、量産も近いようです。アメリカが開発しているオスプレイは２つのローターが発着時には上、飛行時には前を向くユニークな構造を持った汎用ヘリです。

９０式戦車は日本の次期主力戦車としてこのほど試作車が公開された戦車です。量産は1990年前後になりそうです。テレダインＡＧＳは装甲車なみの軽快さで、戦車に負けない火力を持たせようという思想で研究されているアメリカの車両です。ＺＳＵ－Ｘはソ連が開発したゲパルトに似た対空車両です。ＡＤＡＲＴＳは対空ミサイルで対地攻撃もできるという万能型のミサイル車両で、アメリカ陸軍の次期対空車両の候補です。９１式歩兵戦闘車（ゲーム上の仮称です）は自衛隊が開発中の歩兵戦闘車ですが、コスト高のために量産化は難航しそうです。

F-19

SUPER大戦略
ユニット一覧

No.	名　称	移動力	移動型	燃料	価格	武器1	数	武器2	数	輸送
1	ファントム2	14	航空	60	1800	AAMミサイル	8	機関砲	3	不可
2	トムキャット	14	航空	70	3800	AAMミサイル	8	機関砲	3	不可
3	イーグル	14	航空	70	3500	AAMミサイル	8	機関砲	4	不可
4	F．ファルコン	14	航空	60	2500	AAMミサイル	6	機関砲	2	不可
5	MiG－21	13	航空	50	1200	AAMミサイル	2	機関砲	5	不可
6	MiG－23	14	航空	50	1800	AAMミサイル	6	機関砲	3	不可
7	MiG－29	14	航空	50	2800	AAMミサイル	6	機関砲	4	不可
8	MiG－31	15	航空	50	3500	AAMミサイル	8	なし	—	不可
9	Su－27	14	航空	50	3200	AAMミサイル	6	機関砲	3	不可
10	フォージャー	12	航空	40	1400	AAMミサイル	4	機関砲	5	不可
11	ミラージュ3	14	航空	50	1600	AAMミサイル	3	機関砲	3	不可
12	ミラージュF1	14	航空	55	1800	AAMミサイル	5	機関砲	4	不可
13	ミラージュ2000	14	航空	65	2500	AAMミサイル	4	機関砲	5	不可
14	クフィル	14	航空	50	1700	AAMミサイル	3	機関砲	5	不可
15	ラビ	13	航空	60	1800	爆弾	3	機関砲	4	不可
16	ドラケン	14	航空	50	1500	AAMミサイル	6	機関砲	3	不可
17	ビゲン	14	航空	55	2000	AAMミサイル	4	機関砲	3	不可
18	グリペン	13	航空	60	1800	爆弾	3	機関砲	4	不可
19	ハリアー	12	航空	45	1800	AAMミサイル	4	機関砲	3	不可
20	トーネードADV	14	航空	50	2200	AAMミサイル	6	機関砲	3	不可
21	スターファイター	13	航空	50	1200	AAMミサイル	4	機関砲	4	不可
22	EFA	14	航空	70	2800	AAMミサイル	8	機関砲	4	不可
23	フィンバックB	14	航空	50	1400	AAMミサイル	2	機関砲	3	不可
24	ホッカム	8	航空	65	1000	AAMミサイル	6	機関砲	3	不可
25	F－19	14	航空	65	3800	AAMミサイル	6	機関砲	3	不可
26	オスプレイ	7	航空	50	700	AAMミサイル	2	機関砲	3	可
27	ホーネット	13	航空	50	2000	爆弾	3	機関砲	4	不可
28	スカイホーク	11	航空	60	1200	爆弾	3	機関砲	5	不可
29	イントルーダー	11	航空	60	1400	爆弾	5	なし	—	不可
30	コルセア	11	航空	70	1500	爆弾	5	機関砲	5	不可
31	A－10	10	航空	40	1800	爆弾	4	機関砲	9	不可
32	ジャギュア	13	航空	50	1600	爆弾	3	機関砲	6	不可
33	S．エタンダール	11	航空	50	1500	爆弾	2	機関砲	6	不可
34	三菱F－1	13	航空	50	1700	爆弾	2	機関砲	5	不可
35	アルファジェット	11	航空	40	1300	爆弾	2	機関砲	4	不可
36	Su－24	13	航空	60	1800	爆弾	6	機関砲	4	不可
37	Su－25	11	航空	40	1800	爆弾	2	機関砲	8	不可
38	Su－17	13	航空	45	1500	爆弾	3	機関砲	4	不可
39	F－111	13	航空	75	2000	爆弾	9	AAMミサイル	2	不可
40	FSX	13	航空	65	2300	爆弾	4	機関砲	6	不可
41	MiG－27	13	航空	60	1600	爆弾	3	機関砲	5	不可
42	ファンタンA	13	航空	40	1400	爆弾	2	機関砲	4	不可
43	トーネードIDS	13	航空	50	1800	爆弾	7	機関砲	3	不可
44	イロコイス	7	航空	45	200	機銃	6	なし	—	可
45	ブラックホーク	7	航空	45	300	ロケット弾	2	機銃	4	可
46	アパッチ	7	航空	60	700	ATMミサイル	8	機銃	4	不可
47	ヒューイコブラ	8	航空	45	500	ATMミサイル	4	機銃	4	不可
48	Mi－8　ヒップ	7	航空	50	250	ロケット弾	4	機銃	4	可
49	Mi－17　ヒップH	7	航空	50	250	機銃	6	なし	—	可
50	ハインド	8	航空	50	700	ATMミサイル	8	機銃	4	可
51	ハボック	7	航空	60	700	ATMミサイル	8	機銃	4	不可
52	PAH－1	7	航空	50	500	ATMミサイル	6	機銃	4	不可
53	ガゼル	7	航空	50	500	ATMミサイル	4	機銃	4	不可
54	シュペルピューマ	8	航空	60	250	機銃	4	なし	—	可
55	リンクス	7	航空	55	300	ロケット弾	2	機銃	4	可
56	ADATS	8	キャタピラ2	50	500	SAMミサイル	8	機関砲	4	不可
57	M1エイブラムズ	7	キャタピラ2	44	600	戦車砲	7	機銃	4	不可
58	M60パットン	6	キャタピラ2	50	400	戦車砲	9	機銃	4	不可
59	T－80	7	キャタピラ2	50	550	戦車砲	7	機銃	4	不可
60	T－72	6	キャタピラ2	55	500	戦車砲	7	機銃	3	不可

No.	名　称	移動力	移動型	燃料	価格	武器1	数	武器2	数	輸送
61	Ｔ－６４	6	キャタピラ２	５５	５００	戦車砲	7	機銃	3	不可
62	Ｔ－６２	5	キャタピラ２	４５	４５０	戦車砲	7	機銃	3	不可
63	レオパルド２	7	キャタピラ２	５５	６００	戦車砲	8	機銃	4	不可
64	レオパルド１	6	キャタピラ２	６０	４５０	戦車砲	9	機銃	3	不可
65	チャレンジャー	7	キャタピラ３	３８	６００	戦車砲	8	機銃	4	不可
66	チーフテン	6	キャタピラ２	４０	５５０	戦車砲	9	機銃	3	不可
67	センチュリオン	5	キャタピラ３	３８	４５０	戦車砲	9	機銃	3	不可
68	９０式戦車	7	キャタピラ２	４０	６００	戦車砲	8	機銃	4	不可
69	７４式戦車	6	キャタピラ３	４０	５００	戦車砲	8	機銃	4	不可
70	６１式戦車	5	キャタピラ３	３８	４００	戦車砲	8	機銃	3	不可
71	ＡＭＸ－３０	6	キャタピラ２	５５	５００	戦車砲	8	機銃	4	不可
72	９１式歩兵戦闘車	7	キャタピラ１	５０	４００	ATMミサイル	3	機銃	6	可
73	メルカバ	6	キャタピラ３	５０	５００	戦車砲	9	機銃	4	可
74	Ｓタンク	6	キャタピラ１	３９	５００	戦車砲	8	機銃	4	不可
75	６９式戦車	5	キャタピラ２	５０	４００	戦車砲	7	機銃	3	不可
76	ＢＲＤＭ－２	8	タイヤ１	７５	２５０	ATMミサイル	5	機銃	4	不可
77	ＡＭＸ－１０ＲＣ	8	タイヤ３	６０	２００	戦車砲	7	機銃	4	不可
78	スコーピオン	8	キャタピラ１	６４	２５０	戦車砲	7	機銃	4	不可
79	テレダインＡＧＳ	8	キャタピラ１	５０	３５０	戦車砲	8	機銃	4	不可
80	ヤグアル２	6	キャタピラ３	４０	３００	ATMミサイル	9	機銃	3	不可
81	Ｉｋｖ９１	7	キャタピラ１	４３	２５０	戦車砲	6	機銃	3	不可
82	６２式軽戦車	5	キャタピラ３	５０	１５０	戦車砲	7	機銃	3	不可
83	ＡＲＭＡＤ	6	キャタピラ３	４０	３００	SAMミサイル	4	機銃	3	不可
84	ＰＴ－７６	6	キャタピラ１	３８	２００	戦車砲	7	機銃	4	不可
85	６０式無反動砲	6	キャタピラ３	３５	２００	戦車砲	8	機銃	4	不可
86	７７式兵員輸送車	6	キャタピラ２	４８	２００	機銃	6	なし	－	可
87	６３式対空自走砲	5	キャタピラ３	４０	２５０	機関砲	6	なし	－	不可
88	ＡＭＸ－１３	6	キャタピラ３	４０	２００	戦車砲	6	機銃	4	不可
89	Ｍ９０１	6	キャタピラ３	４８	３００	ATMミサイル	8	機銃	4	不可
90	ゲパルト	7	キャタピラ３	５５	４００	機関砲	8	なし	－	不可
91	ローランド２	7	キャタピラ３	５０	４００	SAMミサイル	4	機銃	2	不可
92	ＤＣＡ３０	6	キャタピラ３	３５	３５０	機関砲	8	なし	－	不可
93	８７式対空自走砲	7	キャタピラ３	４０	４００	機関砲	8	なし	－	不可
94	ＳＡ－９ガスキン	8	タイヤ１	７５	３５０	SAMミサイル	4	なし	－	不可
95	ＳＡ－８ゲッコー	6	タイヤ１	６０	３００	SAMミサイル	6	なし	－	不可
96	ＳＡ－１３ゴーフル	6	キャタピラ３	４５	３５０	SAMミサイル	4	機銃	3	不可
97	ZSU－23－4シルカ	5	キャタピラ３	３５	３００	機関砲	8	なし	－	不可
98	Ｍ４８　チャパレル	6	キャタピラ１	５０	３５０	SAMミサイル	4	なし	－	不可
99	RCM748　レイピア	6	キャタピラ１	４８	３５０	SAMミサイル	8	機銃	3	不可
100	８１式対空ミサイル	7	タイヤ２	４５	３００	SAMミサイル	4	なし	－	不可
101	Ｍ１６３対空砲	6	キャタピラ１	４８	３００	機関砲	6	なし	－	不可
102	ＺＳＵ－Ｘ	6	キャタピラ３	５０	４００	機関砲	8	なし	－	不可
103	クロタル	7	タイヤ２	５０	３５０	SAMミサイル	4	なし	－	不可
104	Ｍ２ブラッドレー	6	キャタピラ１	４８	３５０	ATMミサイル	2	機関砲	5	可
105	マルダー	7	キャタピラ２	６０	３５０	機関砲	5	機銃	4	可
106	ＭＣＶ８０	7	キャタピラ２	５０	３５０	機関砲	5	機銃	4	可
107	ＢＭＰ－１	7	キャタピラ１	５０	３００	戦車砲	7	ATMミサイル	1	可
108	ＢＭＰ－２	6	キャタピラ１	５０	３５０	ATMミサイル	1	機関砲	6	可
109	ＡＭＸ－１０Ｐ	6	キャタピラ１	４５	３５０	機関砲	5	機銃	4	可
110	Ｐｂｖ３０２	6	キャタピラ１	３５	３００	機関砲	6	なし	－	可
111	Ｍ１１３	6	キャタピラ１	４５	２５０	機銃	5	なし	－	可
112	７３式装甲車	6	キャタピラ１	３５	３００	機銃	5	なし	－	可
113	ＬＶＴＰ－７	7	キャタピラ１	４８	３５０	戦車砲	9	機銃	4	可
114	トラック	6	タイヤ２	８０	１００	機銃	5	なし	－	可
115	歩兵	3	兵員	７０	１００	マシンガン	8	なし	－	乗車
116	重歩兵	2	兵員	６０	２００	ATMミサイル	4	SAMミサイル	4	乗車
117	エリート兵	3	兵員	８０	２５０	ATMミサイル	4	マシンガン	6	乗車
118	動員兵	3	兵員	５０	７０	マシンガン	6	なし	－	乗車
119	人民兵	2	兵員	５０	５０	マシンガン	6	なし	－	乗車
120	ゲリラ兵	4	兵員	５０	１００	マシンガン	6	なし	－	乗車
121	補給車	6	タイヤ２	８０	２００	機銃	6	なし	－	不可

DESIGNERS NOTE デザイナーズノート

私たちがこの「スーパー大戦略」を企画したときに考えたのは、「8ビット機ユーザーにも「大戦略」本来の面白さが伝わるようなソフトにしよう」ということでした。しかしながら同時に8ビット機では拡張できる機能に限界があり、何を新しく盛り込むかということを明確にする必要がありました。そのために私たちは2つの点に注意してゲームを制作しました。1つは「大戦略」本来の面白さとは何かを考え、それを盛り込むこと。もう一つはできる限り操作性を良くして、シミュレーションゲームが初めての人でも操作につまずくことなくゲームを楽しめるようにすることです。

「大戦略」本来の面白さとは何でしょうか。それはプレイヤーが生産、移動、戦闘などを繰り返すうちに自分の戦略を見つけ出し、コンピュータ（もしくは他のプレイヤー）と互いの戦略を競ってついには勝利する醍醐味ではないでしょうか。もしそうであるならば、「スーパー大戦略」を面白くするためにはプレイヤーのとれる戦略が明確かつ多彩である必要があるでしょう。そこで取り入れられたのが６４×６４ヘックスに４カ国というＰＣ－９８版大戦略とほぼ同等のマップでした。

マップを作られたことのある方はおわかりでしょうが、国が2つしかないとマップに幅をもたせることが非常にむつかしくなります。なぜなら基本的に生産した全部隊を敵の首都めがけて進撃させればいいため、流れが一方的になりやすいのです。これが3カ国になったらどうでしょうか。こうなるとまずプレイヤーはどちらの国を先に攻めるかを考えなければいけません。どちらの国が攻略しやすいかといった問題や、ある国に対して積極的に攻撃するのか守りに徹するのか、また、どの方面にどのくらいの部隊を送るのかといった戦略的視野が必要となり、ゲームの深みはぐっと広がります。もともと8ビット版の「大戦略」が2カ国であったのは私たちとしても非常に残念だったので、国数を4カ国にしてそれに見合う広さの戦場を提供することについてはすんなりと（技術的にはそんなにすんなりとはいきませんでしたが）決まりました。

さらに、「大戦略」のときに寄せられたユーザーの声（私たちは全てのアンケートに目を通すようにしています）もできるだけ取り入れるよう努力しました。しかし、ハード的に見送らなければならない部分もかなり出てしまいました。これについてはご理解いただきたいと思います。また容量の都合上、一部の生産タイプでは、正確なユニットを入れることができず、それに近いユニットになってしまいましたが（中国におけるＰＴ－７６など）、それについてもあらかじめご了承いただきたいと思います。

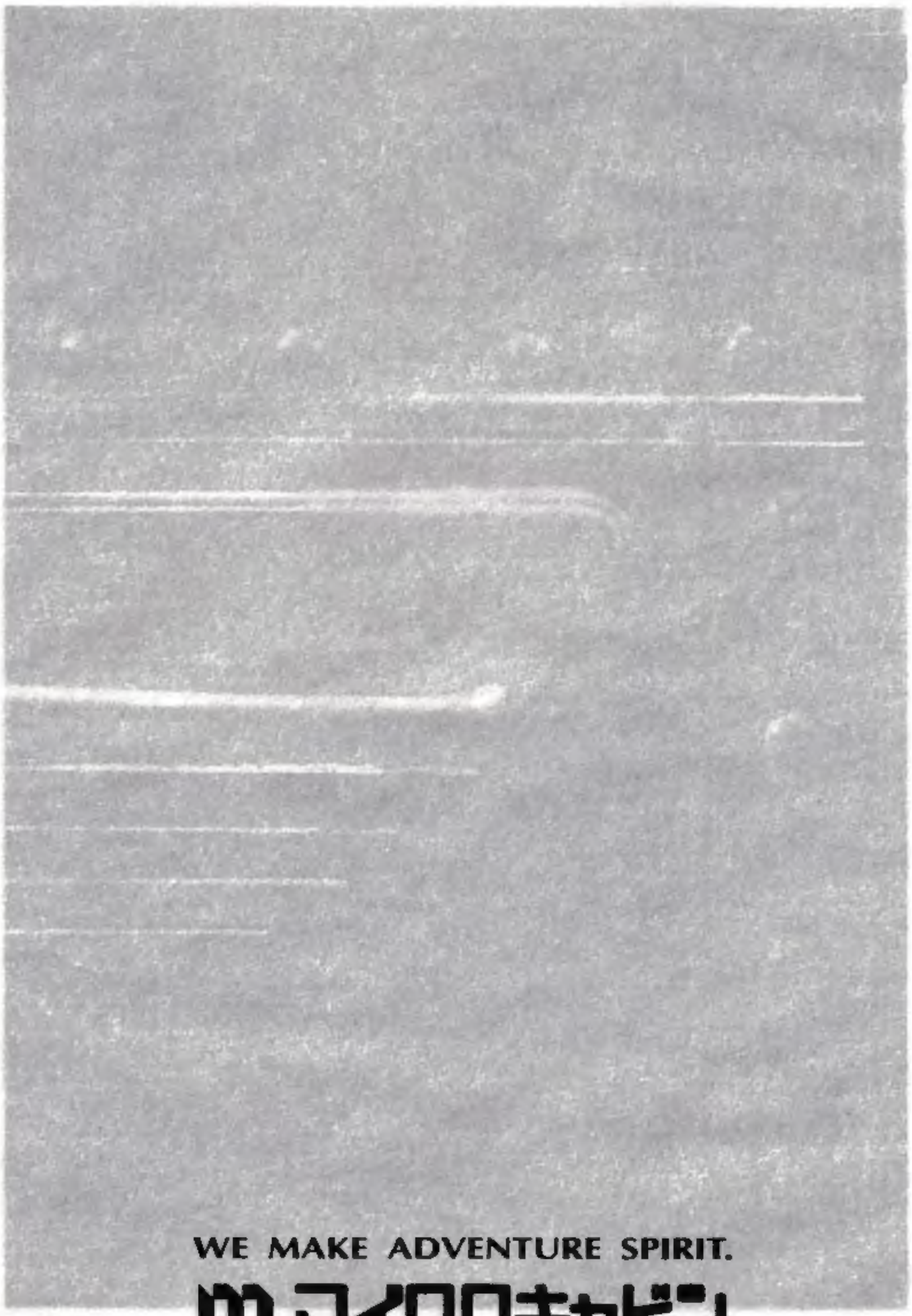
一方、操作性についても徹底的な見直しが計られました。基本画面の拡大や全体マップ、移動範囲の表示といった部分の改良で以前の「大戦略」に比べてかな

りプレイしやすくなっているのではないかと思います。
　また、ルールを以前の「大戦略」と同程度の量にしようというのも私たちが考えたことでした。たぶん、以前の「大戦略」をやられたことのある方は、一部の違いさえのみこんでしまえば、マニュアルをほとんど見ないでもプレイできるのではないかと思います。特に細かいルールや特殊なルールをできるだけ作らないよう心がけました。

　ところで、「大戦略」をシミュレーションゲームと呼ぶのは問題があるのではないかという意見をよく耳にします。たしかに「大戦略」シリーズは厳密な意味でのシミュレーションゲームではありません。本当は「ストラテジックゲーム」「ウォーゲーム」「アブストラクトゲーム」といった呼び方をされるべきなのでしょうが、「ストラテジックゲーム」はチェスや碁といった様式化された思考ゲームを連想させますし、「ウォーゲーム」は言葉として誤解を受けやすい、「アブストラクトゲーム」（現実の題材を抽象化してゲームにしたもの）という言葉は日本ではなじみがありません。そのために「シミュレーションゲーム」という言葉を、わが社も含めたコンピュータゲーム業界がボードゲームなどよりも広義な意味で使っているのでしょう。
　ただ、現実に存在する兵器を登場させているなどといった点で間違われやすい要因があることも事実です。これについては、「面白そうなルールやデータだけを現実の中から取り込んだ」というのが正直なところです。たとえば、このゲームに登場するメルカバは戦車でありながら歩兵を輸送することができます。これはメルカバの車体後方に弾薬ラックがあり、それを取り外すと6名程度の人員が収容できることからきているのですが、現実問題としては輸送トラックなどと同じ数の人間が運べるのは不自然でしょう。これなどは、あくまでも「歩兵が輸送できる戦車があればゲームとして変化がでるのではないか」というのが基本であって、メルカバの特殊な能力を再現しようとするものではないということです。
　逆に、航空機までが地上車両によって足止めを受けたり、先に攻撃した方が有利であるといった部分はゲームのバランスやルールの単純さなどを優先して、あえて現実を無視しています。ですから悪い言い方をすれば「大戦略」は現実の中から都合のいい部分しかとっていないことになります。ただ、シミュレーションゲームの概念や用語、システムなど、一般的なシミュレーションゲームと共通する部分も多いので、このゲームをきっかけに多くの方がシミュレーションゲームの世界に入っていければ、と願っていることも事実です。この点を理解して「スーパー大戦略」をプレイしていただけたらと思っています。

　なにはともあれ、このゲームと長くお付き合いいただければ幸いです。「スーパー大戦略」によって、さらに多くの人がシミュレーションゲームの楽しさを知ってもらえますように……。

「スーパー大戦略」開発スタッフ一同
Feb. '88

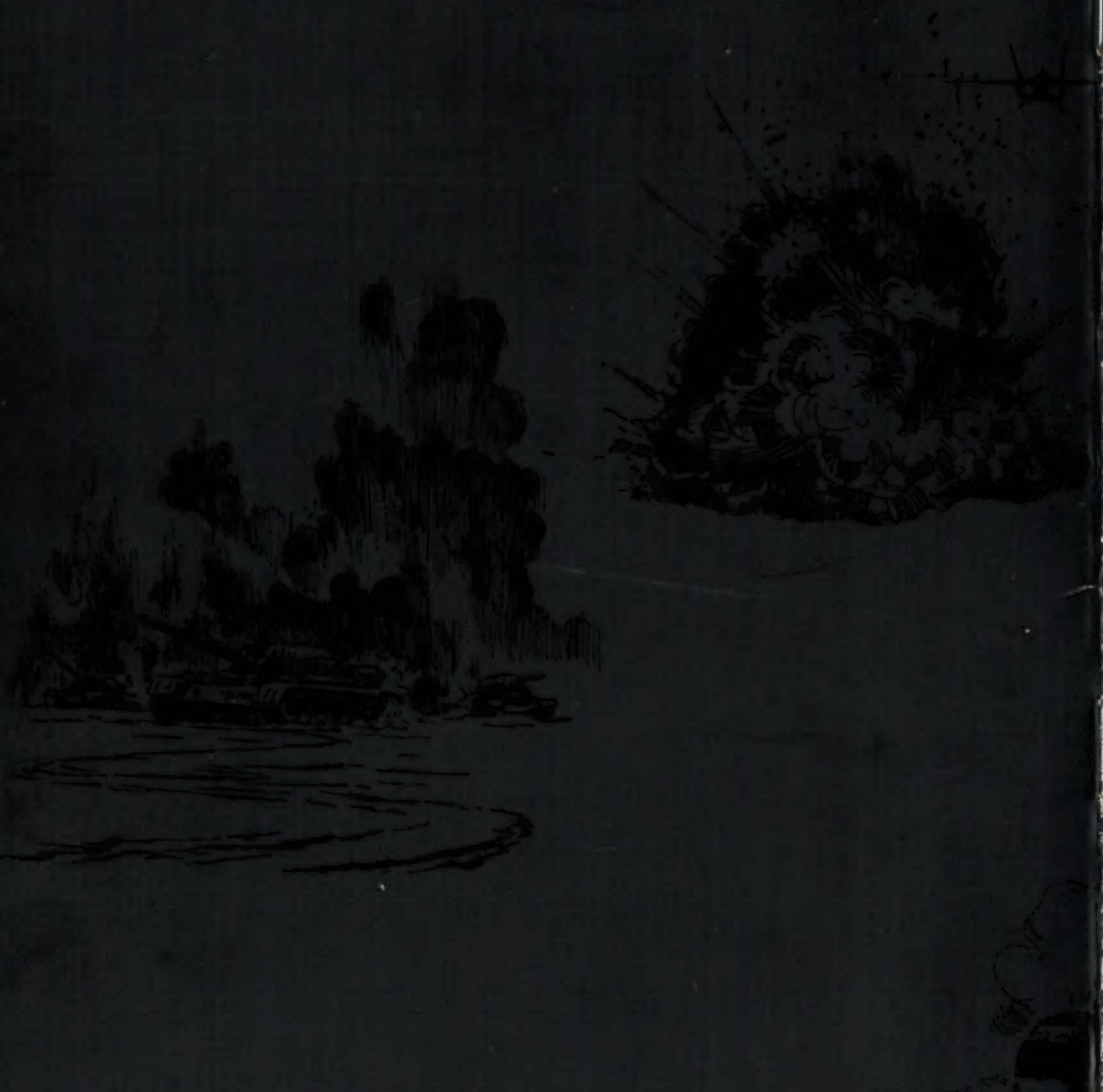


WE MAKE ADVENTURE SPIRIT.

マイクロキャビン

株式会社マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL0593(51)6482

Copyright 1988 SystemSoft Corp.



マイクロキャビン